

การต่อคำศัพท์ภาษาอังกฤษ (Crossword)

1. คุณสมบัติของนักเรียนผู้เข้าแข่งขัน

ผู้เข้าแข่งขัน มีคุณสมบัติเป็นนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีบิดาหรือมารดาหรือผู้ปกครองถือสัญชาติไทยโดยกำลังศึกษาอยู่ในหลักสูตรปกติและหลักสูตรห้องเรียนพิเศษภาษาอังกฤษ ทุกประเภท ตั้งกีดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานและสังกัดอื่น ๆ และต้องเป็นนักเรียนที่ ไม่เคย ไปศึกษา หรืออาศัยอยู่ต่างประเทศที่ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาราชการนานเกิน 6 เดือน **และมีหลักฐานรับรองการเป็นนักเรียนโดยผู้บริหารหรือผู้ที่ได้รับมอบอำนาจ โรงเรียนนั้น** โดยแบ่งนักเรียนผู้เข้าแข่งขันเป็นระดับ ดังนี้

1.1 นักเรียนระดับชั้น ป.4 – 6

1.2 นักเรียนระดับชั้น ม.1 - 3

2. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

2.1 ประเภททีม นักเรียนระดับชั้น ป.4 - 6 จำนวน 2 คน

2.2 ประเภททีม นักเรียนระดับชั้น ม.1 - 3 จำนวน 2 คน

3. เกณฑ์การแข่งขัน

การแข่งขันต่อคำศัพท์ภาษาอังกฤษ (Crossword)

ใช้กฎและกติกาการแข่งขันของสมาคมโครอสเวิร์ด เอแม็ท คำคมและซูโดกุแห่งประเทศไทยเป็นหลัก

3.1 วิธีดำเนินการและรายละเอียดเกณฑ์การแข่งขัน

1) ระยะเวลาดำเนินการแข่งขัน 1 วัน จำนวนเกมรอบคัดเลือกไม่เกิน 5 เกม

2) กำหนดให้ทุกทีมแข่งรอบคัดเลือก 5 เกมโดยใช้ระบบแฟร้งแบบ King of the Hill (KOTH) ทุกรอบ ตามระบบการแข่งขันสากล และรอบชิงชนะเลิศ 2 เกม โดยดำเนินการแข่งขันตามโปรแกรม ดังนี้

เกมที่ 1 กรรมการประกบคู่แข่งขันแบบสุ่ม (Random) ด้วยวิธีจับสลาก เมื่อแข่งขันเสร็จให้บันทึก ผลการแข่งขันในใบบันทึกผลการแข่งขัน (Master Score Card) และเขียนสรุปคะแนนการแข่งขันในเกมนั้นใน ใบส่งผลการแข่งขัน (Tally Sheet) ส่งผลการแข่งขันให้กับกรรมการ

เกมที่ 2-5 หลังจบการแข่งขันเกมที่ 1 กรรมการประกบคู่การแข่งขันแบบ King of the Hill ในทุกรอบ โดยนำผู้เข้าแข่งขันที่มีลำดับคะแนน 1 พบ 2, 3 พบ 4, 5 พบ 6, 7 พบ 8, 9 พบ 10.....ไปเรื่อย ๆ เมื่อแข่งขันเสร็จให้บันทึกผลการแข่งขันในใบบันทึกผลการแข่งขัน (Master Score Card) และเขียนสรุปคะแนนการแข่งขันในเกมนั้นในใบส่งผลการแข่งขัน (Tally Sheet) ให้กับกรรมการ ทั้งนี้หลังจบการแข่งขันในแต่ละรอบกรรมการต้องเรียงลำดับคะแนนใหม่ทุกครั้ง

จากนั้นนำทีมที่มีผลคะแนนดีที่สุด 2 ลำดับแรก ในรอบคัดเลือกเข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ โดยแข่งขัน 2 เกม และผลัดกันเริ่มต้นเกมก่อน - หลัง เพื่อความยุติธรรม จากนั้นรวมคะแนนทั้ง 2 เกม ทีมใดมีคะแนนมากกว่า จะเป็นฝ่ายชนะ (กรณีผลัดกันชนะทีละ 1 เกม ให้ยึดคะแนนรวมของ 2 เกมเป็นตัวตัดสิน)

4. กติกาเพิ่มเติม

4.1 กฎและกติกการแข่งขัน ใช้กฎและกติกการแข่งขันของสมาคมโครอสเวิร์ด เอแม็ท คำคม และซูโดกุ แห่งประเทศไทยเป็นหลัก อาจมีการเปลี่ยนแปลงกฎและกติกาบางส่วนเพื่อความเหมาะสมในการแข่งขัน หากมีกฎกติกาอื่นใดที่แตกต่าง จะระบุไว้ในหัวข้อนั้น ๆ

4.2 พจนานุกรมที่ใช้ในการแข่งขัน (โปรแกรมที่ใช้ชาเลนจ์)

- ใช้พจนานุกรม CSW 24

4.3 อุปกรณ์ในการแข่งขัน ผู้เข้าแข่งขันทุกทีมจะต้องเตรียมอุปกรณ์ในการแข่งขันมาเอง ได้แก่ กระดาน ที่ใช้ในการแข่งขัน แป้นวางเบี้ย ชุดตัวเบี้ยและเบี้ยสำรอง (กรณีตัวเบี้ยหาย) นาฬิกาจับเวลา

1) ใช้อุปกรณ์แข่งขันรุ่นประถมศึกษา กระดานขนาด 11 x 11 ช่อง (เบี้ย 52 ตัว)

2) นาฬิกา ใช้นาฬิกาจับเวลาแบบเปลี่ยนสลับ (Switch Toggle) หรือ Chess Clock ที่สามารถ ติดลบเวลาได้ในทุกเกม หากไม่มีนาฬิกาให้ ใช้แท็บเล็ตพีซีหรือสมาร์ทโฟน โดยติดตั้งแอปพลิเคชันสำหรับจับเวลาเพิ่มเติม ซึ่งสามารถดาวน์โหลดแอปพลิเคชัน ลงบนแท็บเล็ตพีซีหรือสมาร์ทโฟน เพื่อนำมาใช้จับเวลาได้ โดยพิมพ์ค้นหาใน App Store คำว่า “Scrabble Clock” หรือ “A-Math Clock” ฯลฯ

4.4 เวลาในการแข่งขัน

- ใช้การจับเวลาแข่งขันฝ่ายละ 20 นาที เท่าๆ กัน ทุกเกมการแข่งขัน

1) ในการแข่งขัน แต่ละทีมจะมีเวลาแข่งขันเท่ากัน และสามารถเล่นเกินเวลาที่กำหนดได้ โดยหากผู้เล่นใช้เวลาเกิน จะถูกหักคะแนน นาทีละ 10 คะแนน เศษวินาทีที่เกินจะถูกปัดขึ้นนับเป็น 1 นาที ตัวอย่างเช่น นาย A ใช้เวลาติดลบ -3.18 นาที จะถือว่านาย A ใช้เวลาเกิน 4 นาที และจะถูกหักคะแนน 40 คะแนน (นาฬิกาที่ใช้ต้องตั้งค่าโปรแกรมให้เวลาติดลบได้) ผู้เล่นควรฝึกการใช้งานนาฬิกาจับเวลาให้ชำนาญก่อนแข่ง เพื่อให้การแข่งขันเป็นไปตามมาตรฐานสากล ถ้าหากเวลาติดลบเกิน 5 นาที ให้ยุติการแข่งขัน และให้เรียกกรรมการเพื่อวินิจฉัยการแข่งขัน

2) ทุกคู่การแข่งขันจะต้องใช้นาฬิกาจับเวลาในการแข่งขัน หากคู่ใดไม่มีการใช้นาฬิกาจับเวลา ให้ปรับเป็นแพ้ทั้ง 2 ทีม

3) ผู้เข้าแข่งขันสามารถนำสมาร์ทโฟนที่มีโปรแกรมนาฬิกาจับเวลามาใช้ในการแข่งขันได้คู่แข่งขัน สามารถตรวจสอบและทดสอบการใช้งานของนาฬิกาที่คู่ต่อสู้เตรียมมาก่อนได้

4) ก่อนแข่งให้ตรวจสอบแบตเตอรี่ที่เหลือก่อนใช้ทุกครั้ง เพื่อป้องกันเครื่องดับระหว่างแข่งขัน

5) ขั้นตอนการใช้นาฬิกา

- ลงคำศัพท์ >> นับแต้ม >> ขานแต้ม >> กดเปลี่ยนเวลา (จากนั้นรอดูท่าที่ฝั่งตรงข้ามว่าจะโฮลด์หรือชาเลนจ์หรือไม่ ถึงจะจับเบี้ยจากถุงได้)
- เมื่อมีการตัดสินใจชาเลนจ์ให้กด “หยุดเวลา”
- กรณีคะแนนไม่ตรงกันสามารถ “หยุดเวลา” เพื่อตรวจสอบคะแนนได้

6) ในแต่ละเกม หากผู้เข้าแข่งขันมาช้าหลังจากที่กรรมการให้สัญญาณเริ่มแข่ง ฝ่ายตรงข้ามสามารถเริ่มกดเวลาเริ่มการแข่งขันได้ จนกว่าอีกฝ่ายจะเข้าสู่สนาม และจะหยุดเวลา ฝ่ายที่มาช้าจะต้องเล่นด้วยเวลาที่ เหลือ และหากมาสาย 15 นาทีหลังจากเริ่มเกมไปแล้ว จะถูกปรับเป็นแพ้บาย

4.5 การเล่นพิเศษเฉพาะในรุ่นประถมศึกษา

1) รุ่นประถมศึกษาจะใช้วิธีเล่นแบบยกคำ กล่าวคือ เมื่อผู้เล่นลงคำศัพท์ไปบนกระดานจะต้องเหลือ คำศัพท์หลักไว้เพียง 1 คำ และจะต้องยกคำศัพท์คำเก่าออก โดยให้ยกออกเฉพาะตัวเบี้ยอักษรที่ไม่ได้เป็นส่วนหนึ่งของคำศัพท์ใหม่ที่เป็นคำหลัก ตัวเบี้ยที่ยกออกถือเป็นตัวเบี้ยที่ถูกใช้แล้ว ให้นำไปใส่ไว้ในกล่องแยกตัวเบี้ยต่างหาก

2) การยกตัวเบี้ยคำเก่าออก ให้เป็นหน้าที่ของฝ่ายตรงข้ามที่ไม่ได้เป็นฝ่ายลงคำศัพท์ เช่น ทีม A ลงคำใหม่บนกระดาน เมื่อทีม A ขานแต้มและกดเปลี่ยนเวลาแล้ว ฝ่าย B จะเป็นฝ่ายหยิบคำเก่าออก ซึ่งแสดงถึง การยอมรับคำศัพท์ที่ฝ่าย A ลง โดยไม่มีการชาเลนจ์ และเพื่อตรวจนับคะแนนของฝ่ายตรงข้าม

4.6 การขอตรวจศัพท์ (Challenge) และการโฮลด์ (Hold)

1) ใช้ระบบชาเลนจ์แบบ Double Challenge เมื่อมีการขอชาเลนจ์ แล้วปรากฏว่า

- คำศัพท์ที่ชาเลนจ์มีทุกคำ ฝ่ายที่ขอชาเลนจ์จะต้องเสียตาการเล่น 1 เทิร์น ฝ่ายที่ลง คำศัพท์และถูกชาเลนจ์ในเทิร์นนั้นจะได้คะแนน และได้เล่นต่ออีก 1 เทิร์น

- คำศัพท์ที่ชาเลนจ์คำหนึ่งคำใดไม่มี ฝ่ายที่ลงคำศัพท์และถูกชาเลนจ์จะต้องยกคำศัพท์ออก เอากลับไปใส่ในแป้นวางเบี้ย และไม่ได้คะแนนในตาการเล่นนั้น สิทธิการเล่นจะเปลี่ยนไปเป็นของฝ่ายที่ขอชาเลนจ์

2) ผู้เล่นจะสามารถขอตรวจศัพท์ได้ก็ต่อเมื่อคู่ต่อสู้ขานแต้มและกดเปลี่ยนเวลาแล้วเท่านั้น หากคู่ต่อสู้ยังไม่กดเวลา การขอชาเลนจ์จะไม่เป็นผล

3) การขอโฮลด์ (Hold) ในกรณีขอพิจารณาคำศัพท์ที่คู่แข่งลง ให้พูด “โฮลด์” ทันทีหลังจาก ที่ฝ่ายตรงข้ามกดเปลี่ยนเวลา คู่แข่งขันจะยังไม่สามารถจับเบี้ยขึ้นมาเพิ่มได้ จนกว่าฝ่ายที่ขอโฮลด์จะยอมรับคำศัพท์ นั้นๆ ช่วงเวลาของการโฮลด์ ฝ่ายโฮลด์จะต้องไม่คิดคำศัพท์จากตัวเบี้ยที่อยู่ในแป้นวางเบี้ยของตัวเอง

4) หากปล่อยให้ฝ่ายตรงข้ามหยิบเบี้ยออกจากถุงมาใส่ในแป้นวางเบี้ยการโฮลด์หรือชาเลนจ์ จะ ไม่เป็นผล ดังนั้นต้องโฮลด์หรือชาเลนจ์ก่อนที่ฝั่งตรงข้ามจะหยิบเบี้ยมาใส่ในแป้นวางเบี้ย

5) ผู้เล่นมีสิทธิใช้เวลาโฮลต์ 1 นาที หากครบ 1 นาทีแล้วยังไม่สามารถตัดสินใจได้ว่าจะชาเลนจ์ หรือไม่ ฝ่ายที่ลงคำศัพท์ จะสามารถหยิบตัวเบี้ยจากถุงเบี้ยมาทดแทนตัวเบี้ยที่ลงไปได้ แต่จะยังไม่นำไปใส่ในแบนวาง เบี้ย โดยจะสามารถเปิดดูตัวเบี้ยได้แล้ววางคว่ำไว้บนโต๊ะก่อน จนกว่าฝ่ายขอโฮลต์จะตัดสินใจ

6) ช่วงเวลาการโฮลต์จะไม่หยุดเวลา เวลาของฝ่ายขอโฮลต์จะลดลงเรื่อย ๆ

7) การตรวจสอบคำศัพท์ ให้โปรแกรมตรวจคำศัพท์ที่มีคุณสมบัติตามมาตรฐานสากล (แนะนำ โปรแกรม Zyzzyva สามารถดาวน์โหลดได้ที่กลุ่มเฟซบุ๊ก) หรือโปรแกรมอื่นที่มีความสามารถใกล้เคียง โดยเลือกใช้ ดิกชันนารีให้ตรงตามรุ่นแข่งขัน ไม่อนุญาตให้ตรวจคำศัพท์ในสมาร์ตโฟน/แท็บเล็ตพีซีที่นำมาใช้จับเวลาหรือเครื่อง ส่วนตัวของผู้เข้าแข่งขัน ต้องใช้คอมพิวเตอร์ แท็บเล็ตพีซี หรือสมาร์ตโฟนที่กรรมการเตรียมไว้ให้เท่านั้น

8) เมื่อมีการขอชาเลนจ์ให้หยุดเวลา คำเบี้ย ทั้งสองฝ่ายส่งตัวแทนไปเช็คคำศัพท์ที่เครื่องชาเลนจ์

4.7 การสิ้นสุดเกม เกมการแข่งขันแต่ละเกมจะจบก็ต่อเมื่อ

1) เมื่อตัวเบี้ยหมดถุงแล้ว และมีฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งลงเบี้ยตัวอักษรในแบนหมดก่อน จะถือว่าเกมสิ้นสุด ถึงแม้ว่าอีกฝ่ายจะยังเหลือตัวเบี้ยและสามารถคิดคำศัพท์ได้ ก็ไม่สามารถลงได้แล้ว กรณีนี้ให้ฝ่ายที่เหลือตัวเบี้ยนำ คะแนนของตัวเบี้ยที่เหลือทั้งหมดมาบวกกัน แล้วคูณด้วย 2 ได้คะแนนเท่าไรให้นำไปบวกให้กับฝั่งตรงข้าม หรือจะหักออกจากคะแนนของตัวเองก็ได้ (เลือกอย่างใดอย่างหนึ่ง เพราะมีค่าเท่ากัน)

2) กรณีที่ทั้งสองฝ่ายไม่สามารถลงได้แล้ว หรือคะแนนของทั้งสองฝ่ายเป็น 0 ฝั่งละ 3 ครั้งติดต่อกัน (รวมเป็น 6 ครั้งติดต่อกัน) กรณีนี้หมายถึงรวมถึง การเปลี่ยนเบี้ย การผ่าน และการชาเลนจ์ด้วย ถือว่าเกมสิ้นสุด ให้ทั้งสองฝ่ายนำคะแนนของตัวเบี้ยที่เหลือทั้งหมดมาบวกกัน (โดยไม่ต้องคูณด้วย 2) ได้คะแนนเท่าไรให้นำไปบวกให้กับฝั่งตรงข้าม หรือจะหักออกจากคะแนนของตัวเองก็ได้ (เลือกอย่างใดอย่างหนึ่ง เพราะมีค่าเท่ากัน) หรือนำ คะแนนตัวเบี้ยที่เหลือมาหักลบกัน ได้ผลต่างเท่าไร นำไปบวกให้คนที่เหลือคะแนนตัวเบี้ยน้อยกว่า (วิธีนิยม)

*หมายเหตุ การลงหมดก่อนไม่ได้หมายความว่าฝ่ายชนะ ต้องดูที่คะแนนรวมตลอดทั้งเกม

4.8 คะแนนในแต่ละเกม ทีมที่ชนะจะได้ 2 คะแนน เสมอได้ทีมละ 1 คะแนน และแพ้ได้ 0 คะแนน

4.9 การเขียนใบบันทึกคะแนน (Score Sheet)

1) กรรมการเป็นผู้เตรียมใบบันทึกคะแนนให้ผู้เข้าแข่งขัน

2) ผู้เข้าแข่งขันสามารถใช้ใบบันทึกคะแนนที่ตนเองออกแบบได้ตามความถนัด ทั้งนี้ต้องไม่ผิดลักษณะต้องห้ามของใบบันทึกคะแนน ไม่มีการจดคำศัพท์ลงไป และยินยอมให้ฝ่ายตรงข้ามตรวจสอบความเรียบร้อย ก่อนการแข่งขันได้

3) การบันทึกคะแนนในแต่ละเกมเป็นหน้าที่ของผู้เข้าแข่งขัน (ไม่ใช่หน้าที่ของกรรมการ) ผู้เล่นทั้ง 2 ฝ่ายจะต้องจดบันทึกคะแนนทั้งของตนเอง และฝ่ายตรงข้าม เพื่อใช้ตรวจสอบคะแนนให้ตรงกัน และต้องหมั่นเช็ค คะแนนให้ตรงกันอยู่เสมอ (แนะนำให้ทำทุก 2 - 3 เทิร์น เป็นอย่างน้อย) เพื่อไม่ให้เกิดปัญหาคะแนนผิดพลาดท้ายเกม โดยเฉพาะในรุ่นประถมศึกษา ที่มีการยกคำออกจากกระดาน

4.10 การเขียนใบบันทึกผลการแข่งขัน (Master Score Card) ผู้เข้าแข่งขันทั้ง 2 ทีม ต้องบันทึกผลการแข่งขันด้วยตนเอง โดยตรวจสอบผลการแข่งขันให้ถูกต้องก่อนลงชื่อรับรองผลการแข่งขัน

4.11 การเขียนใบส่งผลการแข่งขัน (Tally Sheet) เมื่อจบการแข่งขันแต่ละเกมให้ผู้เข้าแข่งขัน ผลการแข่งขันส่งให้กับกรรมการให้ถูกต้อง โดยปฏิบัติดังนี้

1) ทีมชนะ เริ่มบันทึกผลแข่งขัน เขียนชื่อทีม ผลคะแนนของทั้งสองทีม และผลต่างคะแนนของเกม

2) ทีมชนะส่งผลการแข่งขันให้ทีมแพ้ตรวจสอบว่าถูกต้องหรือไม่ หากถูกต้อง ให้ทีมแพ้เขียนชื่อทีม ตนเองลงไป และเซ็นชื่อรับรองผลการแข่งขัน จากนั้นคืนใบส่งผลการแข่งขันคืนให้กับทีมชนะ

3) ทีมชนะเซ็นชื่อ และนำใบส่งผลการแข่งขันให้กับกรรมการ

4.12 การจัดอันดับคะแนน ในการจัดอันดับว่าใครอันดับดีกว่า ให้นำคะแนนรวมจากเกมที่ชนะ และเสมอ ก่อนเป็นลำดับแรก หากคะแนนเท่ากัน ให้ใช้แต้มผลต่างสะสม (Difference) เป็นตัวตัดสิน ตัวอย่างการจัดเรียงอันดับ ที่ถูกต้อง เช่น

อันดับ 1 ทีม A มี 6 คะแนน	ผลต่างสะสม + 108
อันดับ 2 ทีม B มี 4 คะแนน	ผลต่างสะสม + 175
อันดับ 3 ทีม C มี 4 คะแนน	ผลต่างสะสม + 112
อันดับ 4 ทีม D มี 4 คะแนน	ผลต่างสะสม + 42
อันดับ 5 ทีม E มี 2 คะแนน	ผลต่างสะสม + 57
อันดับ 6 ทีม F มี 2 คะแนน	ผลต่างสะสม - 79
อันดับ 7 ทีม G มี 2 คะแนน	ผลต่างสะสม - 145
อันดับ 8 ทีม H มี 0 คะแนน	ผลต่างสะสม - 130

4.13 แต้มผลต่างสูงสุดต่อเกม Maximum Difference

1) ครอสเวิร์ดรุ่นประถมศึกษา แต้มผลต่างสูงสุดไม่เกิน 100 แต้ม ถ้าเกินกว่านั้นให้ปัดลงเหลือ 100 แต้ม เฉพาะเกมสุดท้ายแต้มผลต่างไม่เกิน 80 แต้ม ถ้าเกินให้ปัดลงเหลือ 80 แต้ม

2) รอบชิงชนะเลิศไม่มี Maximum Difference

3) ชนะบาย (Bye) ในกรณีที่ไม่มีคู่แข่ง ผู้เข้าแข่งขันจะได้ชนะในเกมนั้นๆ ครอสเวิร์ดรุ่นประถมศึกษาจะได้แต้มผลต่างสะสม 50 แต้ม

4.14 กฎ Gibsonize หากมีทีมที่เข้าสู่อันดับชิงชนะเลิศแน่นอนแล้ว ตั้งแต่ก่อนจบการแข่งขันรอบคัดเลือกกล่าวคือ สามารถเข้าสู่อันดับชิงชนะเลิศได้แน่นอน ถึงแม้จะแพ้ด้วยคะแนนสูงสุด (Maximum) ของแต่ละรุ่นในเกม ที่เหลือจะใช้กฎ Gibsonize ให้เข้าไปชิงชนะเลิศ ไม่ต้องเล่นเกมที่เหลือ และได้ผลการแข่งขันชนะบายในเกมนั้น โดยพิจารณาจาก คะแนนสะสม และผลต่างสะสม จากผลการแข่งขันทั้งหมดในรอบคัดเลือก และพิจารณาเทียบผล คะแนนระหว่างทีมอันดับ 1 กับทีมอันดับ 3 ตามเงื่อนไขดังนี้

1) เงื่อนไขที่ 1 คะแนนสะสม < A > ของทีมอันดับหนึ่ง มากกว่าทีมอันดับสาม อยู่ 2 คะแนนหรือไม่ หากใช่ ให้ตรวจสอบเงื่อนไขที่ 2

2) เงื่อนไขที่ 2 คะแนนผลต่างสะสม < B > ของทีมอันดับหนึ่ง มากกว่าทีมอันดับสาม เป็น 2 เท่าของแต้มสูงสุด (Maximum) ในเกมที่เหลือหรือไม่ หากใช่ แสดงว่าทีมที่มีคะแนนเป็นอันดับหนึ่งได้ Gibsonize เรียบร้อย ซึ่งเหตุการณ์นี้ โดยส่วนใหญ่จะเกิดขึ้นในเกมคัดเลือกเกมสุดท้าย

ตัวอย่าง Gibsonize ระดับประถมศึกษา ระดับเขตพื้นที่ รอบคัดเลือก 5 เกม แต้มสูงสุด Maximum เกมสุดท้าย 80 คะแนน $\times 2$ เท่า = 160 คะแนน

อันดับ	ทีม	แข่ง	ชนะ	เสมอ	แพ้	< A > คะแนนสะสม	< B > ผลต่างสะสม	คะแนนสะสม
1	A	4	4	0	0	8	420	มากกว่า 2 คะแนน ผลต่างสะสม มากกว่า 160 คะแนน
2	B	4	3	0	1	6	280	
3	C	4	3	0	1	6	200	
4	D	4	3	0	1	6	184	
5	E	4	2	0	2	4	123	
6	F	4	2	0	2	4	85	

จากตารางคะแนนตัวอย่าง ทีม A ที่อยู่อันดับหนึ่ง มีคะแนนสะสม มากกว่าทีม C อันดับสาม อยู่ 2 คะแนน ตรงตามเงื่อนไขที่ 1 และเมื่อตรวจสอบเงื่อนไขที่ 2 จะเห็นว่า ทีม A มีผลต่างสะสมมากกว่าทีม C อยู่ 220 คะแนน ซึ่งมากกว่า 2 เท่าของคะแนนแต้มสูงสุดในเกมสุดท้าย (160 คะแนน) หมายความว่า ถึงแม้ทีม A จะแพ้ในเกมสุดท้าย ด้วยคะแนน Maximum และทีม C ชนะในเกมสุดท้ายด้วยคะแนน Maximum ทีม C ก็ไม่สามารถมีอันดับแข่งทีม A ได้ เพราะฉะนั้น ทีม A ก็ยังคงมีผลการแข่งขันเพียงพอที่จะเข้ารอบชิงชนะเลิศได้อยู่ดี

ในกรณีนี้ ทีม A จึงไม่จำเป็นต้องแข่งขันกับทีม B ตามระบบ KOTH ในเกมสุดท้าย และไปรอชิงชนะเลิศได้เลย จึงทำให้การประกบคู่แข่งขันในรอบนี้เปลี่ยนไป จากเดิมที่ทีม A ต้องพบกับทีม B ก็เปลี่ยนเป็นทีม B พบกับทีม C, ทีม D พบกับทีม E, แทน

4.15 การจับตัวเบี้ย ให้ผู้เล่นจับเบี้ยในระดับสายตาหรือให้พ้นสายตา ให้ฝั่งตรงข้ามเห็นขั้นตอนการจับ เบี้ยโดยชัดเจนทุกขั้นตอน ไม่จับเบี้ยต่ำกว่าสายตา ไม่วางเบี้ยบนโต๊ะแล้วจับ จับเบี้ยใต้โต๊ะ เปิดเบี้ยใต้โต๊ะ แอบ มองตัวเบี้ยในถุง หรือวิธีจับอื่นใด ที่ปิดกั้นการมองเห็นของฝั่งตรงข้าม ซึ่งถือเป็นการจับเบี้ยที่ผิดกติกา เข้าข่ายทุจริต

4.16 การเปลี่ยนเบี้ย เมื่อผู้เล่นต้องการเปลี่ยนตัวเบี้ย ให้ปฏิบัติตามขั้นตอนดังนี้

- 1) กดเปลี่ยนเวลา และแจ้งฝั่งตรงข้ามว่า “เปลี่ยนเบี้ย”
- 2) นำตัวเบี้ยที่ต้องการเปลี่ยนแยกออก แล้วนำไปคว่ำไว้บนโต๊ะ ให้ฝั่งตรงข้ามเห็นชัดเจน
- 3) หยิบตัวเบี้ยจากถุงเบี้ยเท่ากับจำนวนเบี้ยที่ต้องการเปลี่ยน โดยนำไปใส่ในแป้นวางเบี้ยหรือคว่ำไว้ บนโต๊ะก่อน โดยแยกให้ห่างจากเบี้ยที่จะเปลี่ยน
- 4) หยิบเบี้ยที่ต้องการเปลี่ยนใส่กลับคืนไปในถุงเบี้ย

4.17 การหยุดเกม ในกรณีที่จำเป็นต้องหยุดเกมต้องไม่มีการคิดคำศัพท์ และให้คว่ำเบี้ยทุกครั้ง เช่น ตรวจสอบคะแนนให้ตรงกัน , ตัวเบี้ยชำรุด (ให้เรียกกรรมการเท่านั้น) เป็นต้น

หมายเหตุ ไม่อนุญาตให้ผู้เข้าแข่งขันเข้าห้องน้ำหรือลุกจากโต๊ะแข่งขันระหว่างการแข่งขัน ต้องทำกิจธุระให้แล้วเสร็จก่อนเริ่มการแข่งขันในแต่ละเกม หากมีความจำเป็นจริง สามารถไปขออนุญาตเป็นกรณีพิเศษได้ โดยผู้เล่นจะ ไม่สามารถกลับเข้าร่วมแข่งขันในเกมนั้นได้ ต้องให้เพื่อนที่เล่นคู่กันเล่นคนเดียว จนกว่าจะจบการแข่งขัน และจะกลับ เข้าร่วมแข่งได้ในเกมถัดไป

4.18 การทุจริตในการแข่งขัน ผู้เข้าแข่งขันที่ทุจริตในการแข่งขันจะถูกปรับแพ้ในเกมนั้นๆ ไม่ได้รับรางวัลหรือให้ออกจากการแข่งขัน และโรงเรียนจะถูกตัดสิทธิ์จากการแข่งขันในปีถัดไปสำหรับกิจกรรมดังกล่าว ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของกรรมการตัดสิน

4.19 "การตัดสินของกรรมการให้ถือว่าเป็นที่สิ้นสุด"

5. เกณฑ์การตัดสิน

ชนะ 3 เกม ขึ้นไป	ได้รับรางวัลเกียรติบัตรระดับเหรียญทอง
ชนะ 2 เกม	ได้รับรางวัลเกียรติบัตรระดับเหรียญเงิน
ชนะ 0-1 ครั้ง	ได้รับรางวัลเกียรติบัตรระดับเหรียญทองแดง
แข่งไม่ครบทุกรอบเกม	ได้รับเกียรติบัตรเข้าร่วมการแข่งขัน

